

МБДОУ Платоновский детский сад



**Игровые упражнения для  
коррекционных занятий  
с детьми I-II уровня  
речевого развития**

**Подготовил:  
учитель-логопед  
Куренкова А.Ю.**

За последние годы значительно возросло количество детей, имеющих речевые нарушения. И с каждым годом возрастает число практически неговорящих детей. Причины данного явления разнообразны и многочисленны.

В основе логопедической работы лежит принцип многократного повторения материала, а что может быть скучнее для дошкольника, у которого ведущей деятельностью является игра? И для того, чтобы вызвать интерес у ребёнка к занятиям, логопед должен вводить максимальное количество дидактических игр.

Игра – один из важнейших приемов работы с дошкольниками. Игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, установлению психологически адекватной возрасту ситуации общения. В игре раскрывается индивидуальность ребёнка, формируются чувства коллективизма и взаимопонимания, развиваются творческие способности ребёнка. Хорошая, умная и занимательная игра активизирует внимание детей, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

# Звукоподражание

## 1. Игра «Кто как говорит?»



Кошка мяукает  
**МЯУ-МЯУ**



Пчела жужит  
**ЖЖЖ**



Собака лает  
**ГАВ-ГАВ**



Коза мекает  
**МЕЕЕ**



Мышь пищит  
**ПИ-ПИ-ПИ**



Овца блеет  
**БЕЕЕ**



Корова мычит  
**МУУУ**



Змея шипит  
**ШШШ**

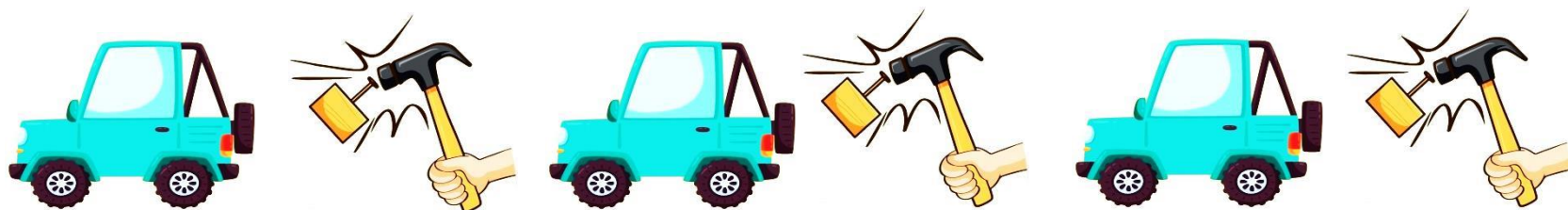
# Звукоподражание

## 2. Игра «Угадай, что звучит?»»



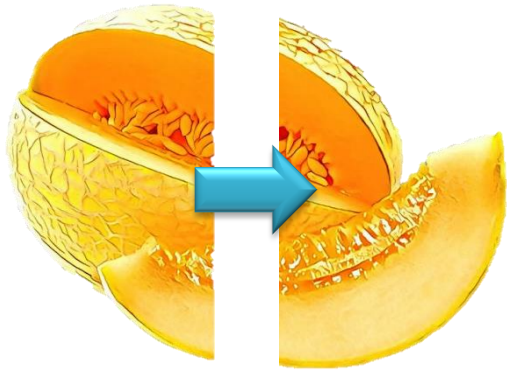
# Звукоподражание

## 3. Игра «Ритмический ряд звукоподражание»

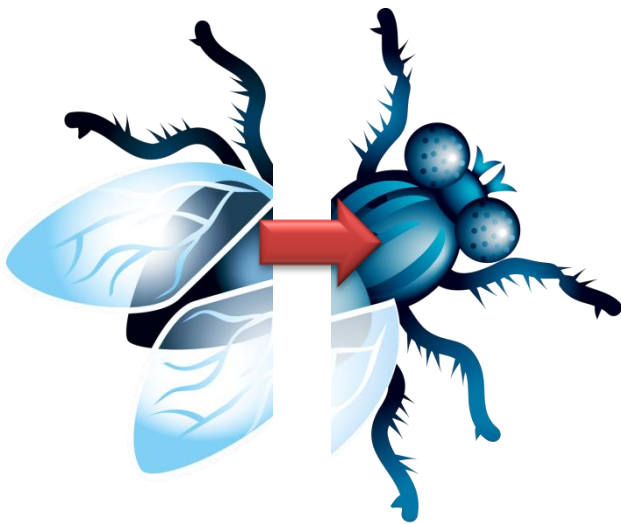


# Работа над слоговой структурой СЛОВА

## 4. Игра «Половинки»



**ДЫНЯ**



**МУХА**

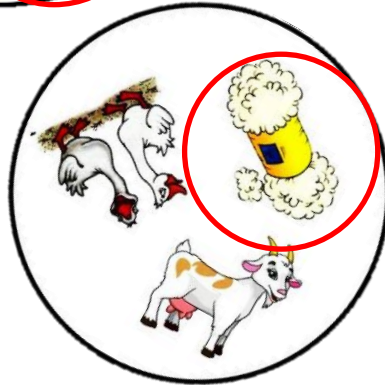
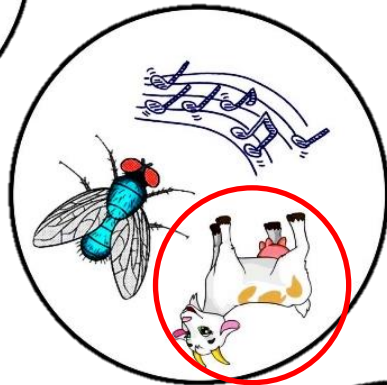
# Формирование слоговой структуры СЛОВА

## 5. Игра «Ритмический ряд»



# Работа над слоговой структурой СЛОВА

## 6. Игра «Доббль»



### Башня

Игрокам раздается по одной карточке «в закрытую», по центру формируется «Башня» из оставшейся колоды с открытой лицевой стороной. По сигналу, участники открывают свои изображения. Первый кто увидел и назвал совпадение у себя и на «Башне», забирает картинку, выстраивая свою личную башенку. В колоде открывается новая карточка. Выигрывает тот, кто наберет больше всего карточек.

### Колодец

Все картинки, кроме последней, раздаются участвующим. Последняя размещается в центре в открытом виде. Цель - найти соответствие с центральной карточкой и скорее избавиться от всех своих. У кого раньше закончатся карточки, тот выиграл



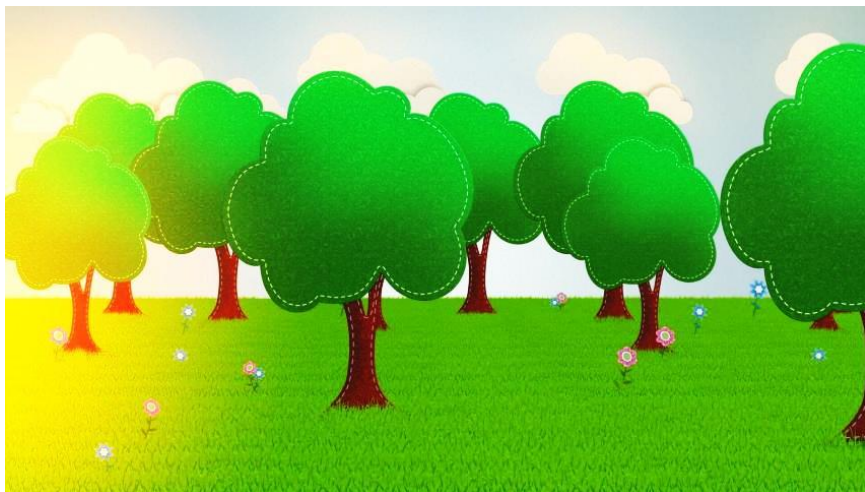
# Расширение словарного запаса

## 7. Игра «Угадай, кто я?»



# Расширение словарного запаса

## 8. Игра «Что где растет?»



# Расширение словарного запаса

## 9. Игра «Транспорт»



# Расширение словарного запаса

## 10. Игра «Птицы»



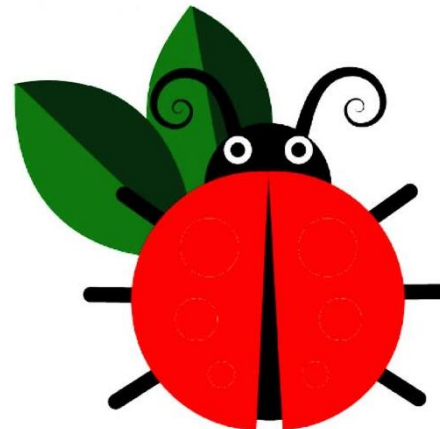
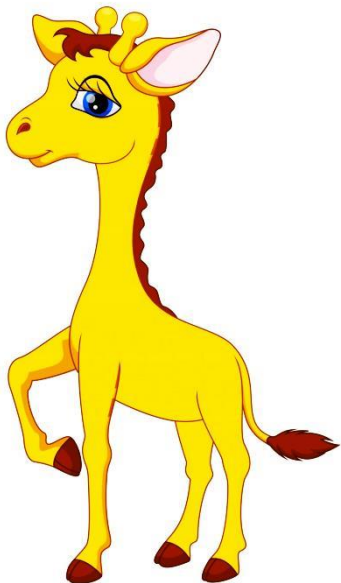
# Расширение словарного запаса

## 11. Игра «Профессии»



# Формирование грамматического строга речи

## 12. Игра «Без чего?»



# Формирование грамматического строения речи

## 13. Игра «Какой сок?»



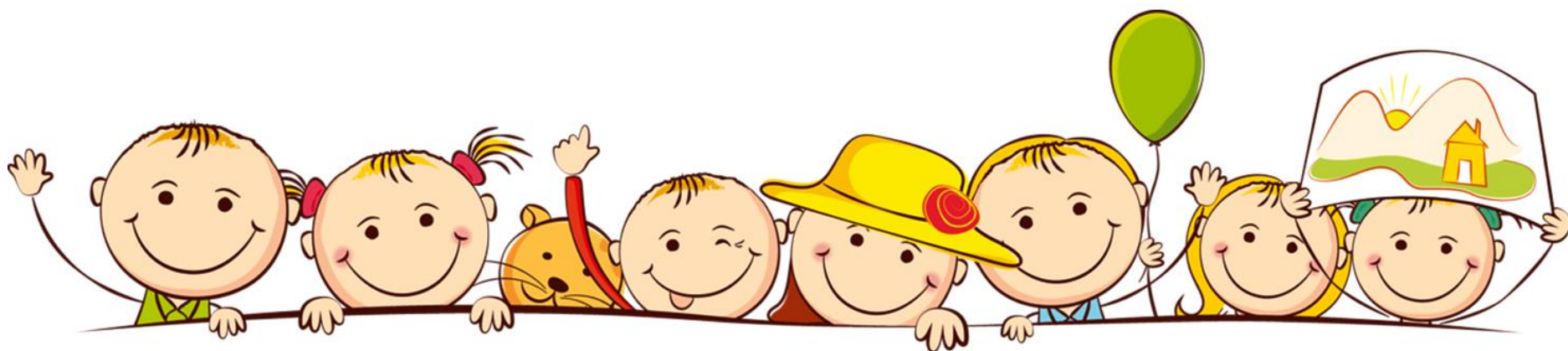
# Развитие мелкой моторики

## 14. Игра «Пластилиновые заплатки»





*Таким образом, игра реализует обучающую и игровую цели. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности, она активизирует психические процессы, вызывает у дошкольников живой интерес к процессу познания, а также помогает сделать любой материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, стимулирует работоспособность, облегчает процесс усвоения знаний.*



**Спасибо за внимание!**

